



KONAMI

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

PES **2012**

PRO EVOLUTION SOCCER





AVISO Antes de jogar este jogo, leia os manuais da consola e dos acessórios da Xbox 360® que contêm informações importantes relativamente à segurança e saúde. Guarde todos os manuais para referência futura. Para obter manuais de substituição para a consola e acessórios, visite www.xbox.com/support.

Aviso Importante de Saúde Relativamente à Utilização de Videojogos

Ataques de Epilepsia Fotossensível

Um número muito reduzido de pessoas pode ter um ataque epiléptico ao serem expostas a determinadas imagens visuais, incluindo luzes ou padrões intermitentes que poderão aparecer em videojogos. Mesmo pessoas sem quaisquer antecedentes de tais ataques ou de epilepsia poderão sofrer de sintomas não diagnosticados que podem provocar estes “ataques de epilepsia fotossensível” ao verem videojogos.

Estes ataques poderão ter diversos sintomas, incluindo tonturas, alterações da visão, espasmos nos olhos ou na cara, espasmos ou tremor nos braços ou nas pernas, desorientação, confusão ou perda de consciência passageira. Os ataques podem também provocar a perda de consciência ou convulsões que podem resultar em ferimentos devido a quedas ou no embate em objectos próximos.

Pare de jogar imediatamente e consulte um médico se observar algum destes sintomas. Os encarregados de educação devem observar os seus filhos ou consultá-los relativamente aos sintomas acima descritos — as crianças e adolescentes têm maior probabilidade do que os adultos de sofrerem desses ataques. O risco de ataques de epilepsia fotossensível pode ser reduzido ao ter em atenção as seguintes recomendações: Sente-se a uma distância maior do ecrã; utilize um ecrã mais pequeno; jogue numa sala bem iluminada; não jogue quando se sentir sonolento ou fatigado.

Se tiver um historial, ou se houver um historial na sua família, de ataques ou epilepsia, consulte um médico antes de jogar.



***PES* 2012**

PRO EVOLUTION SOCCER

Começar	05	Ecrã de jogo	13
Menu Principal	06	Controlos	14
• Modos do jogo	06	• Controlos gerais	14
• Modo de edição	07	• Controlos para principiantes	16
• Conteúdo extra	07	• Controlos avançados	19
• Galeria	07	Liga-te à Xbox LIVE (Modo Online)	24
• Definições de sistema	07	Créditos	26
Dados pessoais	08	Garantia/	
Plano de jogo	10	Serviço de apoio ao consumidor	27

Agradecemos que tenhas comprado o PES 2012 da KONAMI. Lê este manual atentamente antes de jogar este jogo.

Mantém-no num lugar seguro para que o possas consultar mais tarde. As capturas de ecrã no interior deste manual foram retiradas da versão em inglês deste jogo.

NOTA: A KONAMI não reedita manuais.

A KONAMI tenta continuamente melhorar os seus produtos. Como resultado disso, este produto pode diferir ligeiramente de outro, dependendo da data de compra.

PES 2012 European Brand Management: Hans-Joachim Amann & Jon Murphy

NOTA: Este jogo é apresentado em som surround Dolby Digital 5.1. Liga a tua Microsoft Xbox 360 a um sistema de som que utilize a tecnologia Dolby Digital através de um cabo óptico digital. Liga o cabo óptico digital à base de um Cabo AV Xbox 360 de alta definição, Cabo AV VGA Xbox 360 ou Cabo AV SVideo Xbox 360. A partir da lâmina do "sistema" do painel de botões da Xbox 360, escolhe "console settings" (definições da consola) e, em seguida, selecciona "audio options" (opções de som), "digital output" (saída digital) e, por fim, "Dolby Digital 5.1" para desfrutares de toda a emoção do som surround.

Dolby and the double-D symbols are trademarks of Dolby Laboratories.

©2011 Konami Digital Entertainment. KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. "Pro Evolution Soccer" is a registered trademark of Konami Digital Entertainment Co., Ltd. Published by Konami Digital Entertainment GmbH. Developed by Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

Se estiveres a jogar este jogo pela primeira vez, prime qualquer botão quando estiveres no ecrã de títulos. Os teus Dados de Sistema serão criados e podes começar o "Desafio de treino", que foi concebido para te ajudar a desenvolver as tuas capacidades no jogo. Se nunca jogaste o PES e não sabes como rematar, driblar ou defender, esta é a oportunidade perfeita para aprenderes. Se quiseres saltar o treino nesta fase, serás conduzido ao Menu Principal, onde podes seleccionar um modo de jogo que queiras e começar a jogar.

Da próxima vez que começares o jogo, os Dados do Sistema serão carregados automaticamente e podes aceder ao Desafio de treino a partir do Menu Principal.

NOTA: Todos os comandos mostrados neste manual assumem que escolheste, para controlar o "Movimento do Jogador", o manípulo esquerdo (L) somente. Por defeito, tanto o L como os botões direccionais (D) podem ser usados. Para mais informações consulte as páginas 8 e 16.

NOTA PARA QUEM JOGA PELA PRIMEIRA VEZ

Usa os botões de direcção (D) ou o manípulo esquerdo (L) para te moveres pelos menus, o botão A para confirmar uma selecção e o botão B para cancelares ou voltares aos ecrãs anteriores.

Se precisares de dicas sobre os controlos de menu, podes encontrar no fundo do ecrã uma vasta gama de funcionalidades de ajuda. Se não tens a certeza do que cada opção faz, tenta deixar o cursor em cima dela durante algum tempo. Poderás ver exactamente o que faz porque uma janela de pop-up será mostrada como se indica, com o texto de ajuda.

Sempre que vires o ícone de Ajuda no fundo do ecrã, podes visualizar uma mensagem de ajuda contextual ao premires O.

INFORMAÇÕES IMPORTANTES SOBRE GUARDAR DADOS DO JOGO

Para guardares o teu progresso actual no jogo, basta seleccionar "Guardar" a partir dos menus em cada modo. Se desejas que os dados sejam guardados automaticamente (por exemplo, após o final de cada jogo), escolhe "Guardar" e, em seguida, activa o recurso "Guardar Automaticamente".

INFORMAÇÕES IMPORTANTES SOBRE OS DADOS DA LIGA PRINCIPAL

Sempre quiseste desafiar os teus amigos para ver quem tem a melhor equipa da Liga Principal? Em seguida, basta guardares os dados da equipa nos teus meios de armazenamento e levá-los contigo quando fores jogar com o teu amigo. Depois de teres copiado os dados para o sistema do teu amigo, vai a "Seleccionar Equipa" / "Dados do Utilizador". Atenção: Se os dados da Liga Principal de ambos tiverem nomes idênticos, (como "Team data 01"), corres o risco de sobrescrever os dados do teu amigo. Para evitar isso, podes alterar o nome dos dados, guardando-os para um local diferente no menu da Liga Principal.

ECRÃ MENU PRINCIPAL

O Menu Principal dá-te acesso a todos os modos, funcionalidades e opções do PES.

Se escolheres jogar em qualquer um dos modos que se segue, podes personalizar

as definições individuais para que se adequem às tuas preferências. Basta seleccionares qualquer uma das várias opções, incluindo o nível de dificuldade, a duração do jogo e mais.





AMIGÁVEL

Joga com/contra amigos, o computador ou simplesmente vê duas equipas controladas por computador jogarem uma contra a outra. Também podes seleccionar aqui um jogo online.



UEFA CHAMPIONS LEAGUE

Desafia o teu clube contra a elite do futebol europeu com o modo exclusivo da UEFA Champions League. A tua equipa é suficientemente forte para passar as fases de grupo? Vai vencer as eliminatórias? Pode tornar-se numa das grandes equipas da Europa e levantar a taça com que todos os jogadores, treinadores e fãs sonham?



TAÇA SANTANDER LIBERTADORES

Selecciona um clube latino-americano à tua escolha para que a Taça Santander Libertadores seja tua!



VIDA FUTEBOLÍSTICA NOVO

Escolhe "Vida futebolística" para entrar nos modos mais desafiantes que o PES tem para oferecer.

Não importa se escolheste a complexa "Liga Principal", o desafiante "Rumo ao estrelato" ou o novo modo "Dono do clube", pois todos são diversão garantida.



Liga principal: Finaliza a muito aclamada "Liga Principal", um dos sistemas de ligas mais detalhados de qualquer jogo de futebol. Desenvolve os teus jogadores, reforça a equipa com transferências e gere o teu clube. Guia-os do sucesso nacional para a glória internacional na UEFA Champions League e na UEFA Europa League. Nada se assemelha mais à realidade.



Rumo ao estrelato: Este modo desafiador cria uma carreira completa para o jogador que escolheres. Se tiveres bons desempenhos a tua reputação irá crescer, o que resultará em ofertas de transferência para clubes diferentes. Conseguirás que o teu nome fique na História?



Dono do clube (Modo desbloqueável): NOVO Neste novo modo, vês o jogo da sala de reuniões como o proprietário de um clube. O teu trabalho implica encontrar o treinador certo, lidar com as pressões dos patrocinadores e incentivos, mas, acima de tudo, liderar o teu clube.

NOTA: Ganha "Pontos do jogo" (GP) e negocia-os como "Conteúdo extra", de forma a desbloquear este modo oculto. Agora podes viver os desafios que um presidente enfrenta todos os dias.



LIGA E TAÇA

Desfruta de várias competições da Taça e da Liga. Uma boa classificação na liga irá permitir-te entrar na UEFA Europa League, ou mesmo na UEFA Champions League na temporada seguinte. Para alterar as regulamentações e outras opções, selecciona "Modo de Edição" no Menu Principal.



COMUNIDADE

Junta-te com os teus amigos e joga uma enorme variedade de jogos, todos com diferentes regras e regulamentos.



ONLINE

Liga-te à Xbox LIVE e desfruta de desafios contra jogadores de vários países que jogam a mesma versão do PES 2012 (ver página 24).



TREINO **NOVO**

Esta é a forma perfeita de te familiarizares com muitas habilidades e técnicas futebolísticas. Faz a tua escolha a partir do novíssimo "Desafio de Treino", onde podes assumir missões e desafios concebidos para testar o teu nível de habilidades ou o "Treino Livre", que permite que vivas situações de jogo muito reais, na forma que quiseres. Para tornares o treino mais real, selecciona Plano do Jogo a partir do Menu Pausa. Escolhe então os jogadores de reserva da Equipa Secundária, pressionando **X** e seleccionando "Participação".



Comentário do Treinador

O teu treinador diz: "Nunca subestimes a importância dos treinos! Portanto, experimenta o novo "Desafio de Treino" e as suas funcionalidades. Estes desafios são a maneira perfeita de melhorares o teu jogo!"



MODO DE EDIÇÃO

O Modo de Edição permite-te alterar/criar jogadores, emblemas, nomes das competições, bem como escolher os cânticos dos adeptos. Podes ainda criar o teu próprio estádio e relvados.



Comentário do Treinador

- Os uniformes e os jogadores editados serão usados em todos os modos de jogo offline; contudo, os uniformes aparecerão também online.
- Ao seleccionares "Carregar" podes carregar e aplicar os "Dados de edição" do PES 2011. Não podem ser usados desta forma dados de outros modos. Tem em conta que aplicar os dados do PES 2011 fará com que quaisquer Dados de edição que tenhas criado no PES 2012 sejam substituídos.



CONTEÚDO EXTRA

Desbloqueia itens extras e kits de expansão com os "GP" (Pontos de Jogo) que podes ganhar com os Jogos.

NOTA: Para obteres os últimos uploads na Internet, escolhe "Pacote de dados".



GALERIA

Revisita velhas glórias, conquistas, resultados e repetições do que guardaste.



DADOS PESSOAIS **NOVO**

Guarda Configurações do Cursor, cria e armazena Avatars e Fintas para cada configuração de utilizador. As Configurações de Dados Pessoais podem ser utilizadas em todos os modos de jogo (ver página 8).



DEFINIÇÕES DE SISTEMA

Escolhe as tuas, Definições de Ecrã, Velocidade do jogo e Listas de Reprodução personalizadas.

NOVO Os Dados pessoais são um conjunto de dados com os quais os utilizadores individuais podem guardar os seus Avatares, Definições de cursor e Configurações de botões. Podes facilmente usar a tua configuração preferida através do carregamento dos teus Dados pessoais antes de um jogo. Os dados pessoais também podem ser exportados para suportes de armazenamento que te permitem transportá-los contigo para qualquer parte. Assim, se fores jogar a casa de um amigo, leva os teus Dados Pessoais contigo, para que os possas carregar facilmente no sistema do teu amigo.



Comentário do Treinador

- Tem em conta que o teu Avatar pode ser visualizado por outros utilizadores online,
- Os Dados pessoais podem ser criados ou editados em "Definições de dados pessoais" no menu principal ou na opção "Seleccionar lados" antes dos jogos.

MENU DE DEFINIÇÕES DE DADOS PESSOAIS

Dados pessoais Nome: Introduce um nome.

Avatar: Cria um Avatar para os teus Dados pessoais.

Favoritos: Selecciona a tua equipa e o teu jogador favorito.

NOVO **Definições de cursor:** Escolhe como alterar o cursor (a maneira como alternas entre os jogadores que controlas), o "Nome do cursor" (Definições de visualização) e o nível de "Apio de passe". Quanto mais elevado for este nível, mais passes tenderá a seguir e a realizar entre jogadores da mesma equipa. Além disso, podes escolher se queres ou não activar as "Entradas de carrinho". Se estiverem activadas, os jogadores da tua equipa tentarão, por vezes, fazer entradas de carrinho automaticamente.

Estas são as Definições do cursor seleccionáveis:

- **Assistido:** O cursor alterna entre os jogadores automaticamente. Podes anular isto ao premir **LB**.
- **Semi-Assistido:** O cursor muda automaticamente apenas quando a equipa está a atacar. Na defesa, todas as alternâncias de Cursor devem ser executadas manualmente ao premir **LB**.
- **Não-Assistido:** O Cursor permanecerá bloqueado num jogador único a menos que primas **LB**.
- **Fixo:** O cursor será bloqueado para um jogador seleccionado em campo.

Configuração de botões: Escolhe entre uma variedade de Controlos de Companheiros de equipa, bem como layouts do controlador, a fim de adequá-los ao teu gosto.

- **Movimento do jogador:** Escolhe entre **L** + **○**, **L** (recomendada) e **○**.
- **Controlos do companheiro de equipa:** Escolhe entre "Assistido" (prime **R** e depois empurra o **R**) para seleccionar um jogador, que correrá automaticamente a direito para a área do adversário) ou "Manual" (prime **R** e depois empurra o **R**) para seleccionar um jogador de forma a ter o controlo total sobre a sua corrida, usando de novo o **R** enquanto ainda estás a controlar o teu jogador activo com **L**).
- **Tipo de controlo:** Selecciona o teu tipo de controlo favorito. Para mais detalhes, consulta o diagrama de configuração no ecrã.

Ajuda com jogadores: Escolhe se queres ou não assistência para os controlos do jogador. Se estiver activado, os jogadores irão passar, rematar e tirar a bola automaticamente.

Isto também se aplica às entradas de carrinho, mas com as seguintes configurações adicionais: nunca (off), ocasionalmente com base em factores situacionais (normal), frequentemente (difícil).



Fintas: As Fintas permitem-te criar uma combinação de truques de até quatro movimentos ao premir simplesmente **LB** e **△**, **□**, **○** no manípulo direito **△**.

Selecciona a opção de Fintas nos Dados Pessoais para criar novas fintas ou alterar as já existentes.

Para criar novas Fintas, selecciona as direcções no **△**, tal como **△** e depois configura os quatro truques e habilidades para criar as tuas próprias Fintas. Quando estiveres satisfeito com a tua selecção, podes dar-lhe um nome. Por fim, tens de activá-las ao seleccionar "Atribuir os controlos".



Comentário do Treinador

Para guardar Fintas que atribuíste a um controlador particular junto com o teu plano de jogo, selecciona "Gestão de Dados" seguido de "Guardar" (ver a página 12, do Menu de Plano de Jogo). Quando se joga com mais de um utilizador de uma equipa, cada utilizador pode usar um próprio conjunto de Fintas, escolhendo os seus próprios Dados pessoais.

Importar: Importação de dados pessoais dos teus meios de armazenamento.

Exportar: Exportação de dados pessoais para os teus meios de armazenamento.

DEFINIÇÕES DE PLANO DE JOGO

As Definições assistidas permitem criar um Plano de jogo, seleccionando algumas palavras-chave. Quando estiveres pronto, prime o botão **B** para voltar ao Menu de jogo. Depois de te teres familiarizado com as complexidades da elaboração de um Plano de jogo, tenta criar um para ti.

Em jogos com vários jogadores, o controlador a partir do qual o utilizador pode editar o Plano de Jogo é referido como o "Líder", e automaticamente é aquele com o menor número em ordem numérica.

O Plano de jogo também está acessível durante um jogo a partir do Menu Pausa.



Prime **LB** / **RB** para alterar a apresentação do campo para uma das que se seguem:



Os círculos perto dos nomes dos jogadores indicam a sua posição no campo.

O capitão da equipa está marcado com uma linha amarela .



As setas mostram a forma do jogador e as barras verdes (que se tornam vermelhas caso esteja baixa) mostram a resistência. A barra por baixo mostra os níveis de fadiga do jogador. Fica preenchida a azul se estiver cansado.



Mostra os papéis dos jogadores e a sua adequação a determinadas posições (arrasta um jogador sobre outro). Classificação geral dos jogadores na reserva - é calculada com base nas suas posições predefinidas.

Os ícones que se seguem podem ser mostrados junto com os Ícones do Uniforme:

- Cartão amarelo
- Cartão vermelho
- Ausente em compromissos internacionais
- Lesão grave
- Lesão leve
- Regresso em forma completa
- Estado da lesão não conhecido

Na Posição / Classificação geral, os jogadores que possuem Cartões de estilo de jogo são marcados com uma estrela, consulta a página 11.



MOSTRAR INFORMAÇÃO DO JOGADOR

Para verificar informações sobre um jogador que é mostrado em campo, basta colocar o cursor em cima do jogador e depois premir **A**. Isto irá exibir o seu nome, número, função actual, bem como a sua classificação geral (sendo A a mais alta e E a mais baixa). Ao premires o **Y**, podes ver os estados simplificados em que as capacidades dos jogadores foram divididas em quatro categorias: "Técnica", "Velocidade", "Resistência" e "Física", bem como os Cartões de estilo de jogo ou Cartões de capacidades que o jogador possa ter. Para veres mais estatísticas detalhadas, selecciona qualquer uma das quatro categorias mencionadas anteriormente.

Se decidires mudar um jogador para uma nova posição, o novo papel será mostrado à direita do papel actual.

Cartões de Estilo de jogo e Capacidades

Alguns jogadores possuem Cartões de estilo de jogo e de capacidades, que lhes dão vantagens únicas sobre os seus rivais. Para veres os cartões que os jogadores têm, selecciona um jogador e prime **Y**. Para mais informação usa a função de Ajuda do jogo.

EDITAR POSIÇÕES E FAZER SUBSTITUIÇÕES

Para mudar a posição de um jogador em campo, coloca o cursor sobre o jogador e prime **A** para o seleccionares. Quando o tiveres movido para a posição desejada, prime **A** de novo.

Quando seleccionares o jogador vais ver uma secção do campo destacada. Isto indica a área onde o jogador deve ser posicionado tendo em conta as suas funções.

Para fazeres substituições, escolhe o jogador que queres remover da linha de jogo ao premir **A**, move o cursor para o jogador que vai tomar o lugar dele e depois prime **A** de novo para confirmar.



Comentário do Treinador

- Os papéis do jogador serão automaticamente determinados pelas posições que ocupam em campo.
- Tem em conta que cada formação tem um número predefinido mínimo e máximo de jogadores que podem jogar em determinadas posições. Se não consegues mover um jogador para a posição desejada, verifica a formação escolhida.

DEFINIÇÕES DO MENU DO JOGADOR

Para acederes ao menu Definições de jogador, selecciona um jogador em campo e prime o botão **X**. Verás as seguintes opções:

- **Seleccionar Papel:** Escolhe o papel do jogador manualmente.
- **Escolher como capitão:** Escolhe o jogador seleccionado como capitão da equipa.
- **Definições de marcação:** Escolhe qual será o jogador adversário que o jogador vai marcar.
- **Participação:** Faz o jogador seleccionado participar numa sessão de treino (apenas disponível em Treino Livre).

MENU PLANO DE JOGO

Afina o teu Plano de Jogo de muitas formas.

NOTA: Em Definições de Dados Pessoais, podes alterar os controlos para a selecção de "Estratégias Predefinidas" e "Assistência táctica".



Tácticas predefinidas 1, 2, 3, 4

Cria o teu conjunto de Tácticas Predefinidas. Podes criar até quatro Tácticas Predefinidas e uma delas será accionada automaticamente em qualquer momento durante o jogo.

Para criar Tácticas Predefinidas, primeiro tens de escolher uma formação e, em seguida, ajustar as opções individuais.

NOTA: A escolha de determinadas estratégias pode representar restrições na escolha de controlos deslizantes que podes ajustar. O Plano de Jogo que é mostrado no Menu de pausa durante os jogos reflectirá as Tácticas predefinidas que estão activas (Tácticas predefinidas antes do pontapé de saída).

Assistência táctica

Escolhe se queres movimentos tácticos como "Armadilhas de fora-de-jogo", "Substituições", "Mudar a formação" ou "Alterações no nível de ataque" feitos automaticamente durante os jogos.

Também podes escolher quais as estratégias que pretendes atribuir aos botões de direcção (D-Pad) e teres a tua equipa titular escolhida automaticamente para ti.

NOTA: Há determinadas estratégias que não podem ser activadas em certas situações.

Definições de bolas paradas.

Nomeia o teu executante de bolas paradas. Em "Jogadores para o ataque" podes escolher os jogadores defensivos que subirão no campo em situações cruciais.

Gestão de dados

Guardar ou Carregar o teu Plano de Jogo.

Modo Treinador

Quando activado, emite comandos tácticos enquanto o computador controla os jogadores no campo.



Esta secção explica as variadas funcionalidades e funções dos ecrãs que encontrarás durante um jogo.

Vai a "Definições do Sistema"/"Definições do Ecrã do Jogo" no Menu Principal ou de Pausa para configurar as funcionalidades no ecrã à tua vontade.



*será mostrado por pouco tempo depois de alterado; para os controlos consulta a página 23

** apenas se o Cursor estiver na posição "Fixo"

JOGADORES SOB CONTROLO – BARRAS E MEDIDORES



Jogador activo: O jogador activo sob controlo será destacado com uma barra (ou "Cursor") por cima da sua cabeça. Cada utilizador será exibido numa cor diferente, que se verá quando seleccionares os lados.

Medidor de resistência: Por baixo da barra do Jogador Activo, encontrarás o Medidor de Resistência (se tiver sido activado no menu das Definições de Ecrã de Jogo). O verde representa boa resistência, mas o vermelho significa que está com pouca resistência.



Medidor de energia: O medidor de energia é mostrado por baixo do jogador quando iniciares um passe ou remate. Quanto mais tempo mantiveres o botão premido mais encherás o medidor e mais poderoso será o passe ou o remate.

ÍCONES DE EVENTOS



Regresso ao jogo (sem lesão)



Regresso ao jogo (lesão ligeira)



Não regresso ao jogo (por lesão)



Livre indirecto



Tempo de compensação
(minutos a serem jogados)



Substituições (entrada/saída)

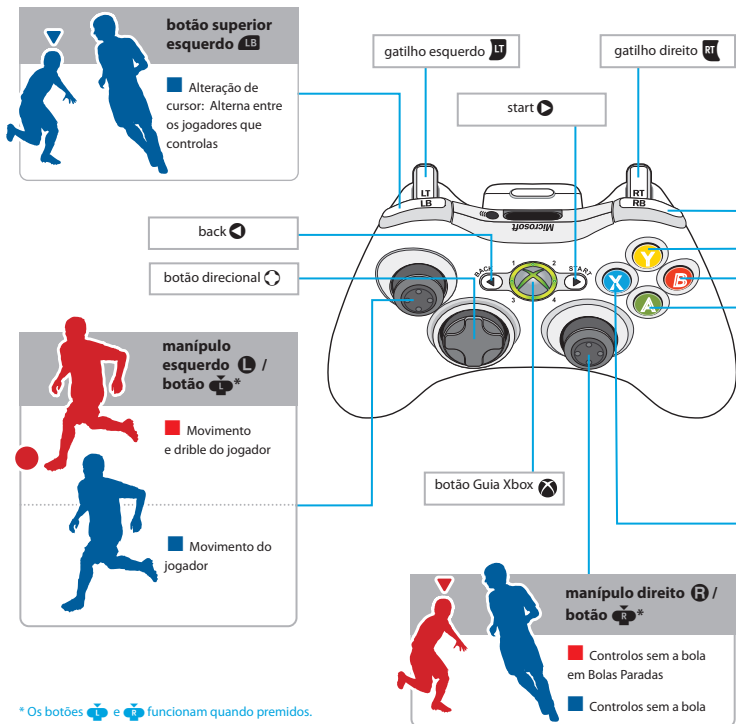
Wireless Controller

As páginas de controlos deste manual permitem uma enorme variedade de movimentos, incluindo truques e habilidades. Mas ainda há mais! Verifica a "Lista de comandos" no Menu de Pausa do jogo para mais detalhes.

Para todos os controlos mostrados, os movimentos com o manípulo esquerdo (L) podem ser substituídas pelos botões de direcção (D). Para configurar os teus botões de controlo, selecciona "Configuração de botões" em "Definições do Sistema" / "Definições do controlador" (ver página 8 e 16 para mais informação).

■ Controlos de ataque

■ Controlos defensivos





RB botão superior direito

■ ■ Correr



Y botão

■ Passe em profundidade



■ Sair com o guarda-redes



B botão

■ Passe longo / cruzamento



■ Entrada de carrinho



X botão

■ Remate



■ Fazer pressão com um jogador controlado pelo computador / Aliviar bola



A botão

■ Passe curto



■ Fazer pressão



Comentário do Treinador

Antes de começares a ler, assegura-te de que estás consciente do seguinte:

- Todos os movimentos mostrados nas páginas de controlo assumem que seleccionaste controlar todos os "Movimento do Jogador", usando o manípulo esquerdo (L). Por defeito, tanto o L como os botão direcional (D) podem ser usados (ver pág. 8, "Definições de dados pessoais"/"Configuração de botões"). Contudo, recomenda-se vivamente que uses a opção L porque te permite usar os D para activar as definições de "Estratégias predefinidas", "Assistência táctica" e alteres assim o "Nível de ataque" mais facilmente.
- Todos os movimentos do manípulo esquerdo (L) e direito (R) assumem que o teu jogador se está a mover directamente da esquerda para a direita.
- Os novos controlos, ou aqueles que foram alterados desde o último jogo, são marcados como **NOVO**

CONTROLOS DE ATAQUE

DRIBLAR

Driblar

Usa o L para fazer com que o jogador sob o teu controlo drible na direcção seleccionada

Drible com lançamento

Para correr com a bola, mantém premido RB + L

INTERCEPTAR A BOLA

Interceptar a bola

Prime L na direcção na qual queres trazer a bola sob controlo.

PASSE

Passe

- Passe curto: A
- Passe longo: B
- Passe em profundidade: Y

CRUZAMENTO

Cruzamento

Usa o L para controlar a trajectória, mais um dos seguintes estilos de cruzamento:

- Cruzamento normal: B
- Cruzamento alto: B, B
- Cruzamento baixo: B, B, B
- Cruzamento alto: RT + B

REMATE

Remate

Remata com X e usa L para direccionar o teu remate.

Prime X antes que o jogador apanhe a bola para um remate de primeira de cabeça ou em volley

MEDIDOR DE ENERGIA

O comprimento do medidor de energia determina a potência e a altura do pontapé ou do tiro, dependendo de quanto tempo manténs premido o botão correspondente. Quando tiver sido alcançada a máxima energia, a acção será realizada automaticamente, a menos que a canceles a tempo de fazer uma finta (botão X) - ver página 13.





CONTROLOS DEFENSIVOS

DEFESA BÁSICA

Pressão

Prime **L** + **A** para pressionares o teu adversário com o jogador sob controlo

Pressão (COM)

Prime **X** para pressionares o teu adversário com um companheiro de equipa controlado pelo computador

Entrada de carrinho

Prime **B** para tentar uma entrada de carrinho (cuidado, se a fizeres no tempo errado podes levar um cartão)

Aliviar a bola

Prime **X** para aliviar a bola em segurança no teu meio-campo

CONTROLOS DO GUARDA-REDES

Chamar o guarda-redes

Prime **Y** e o guarda-redes virá atrás da bola, correndo na direcção da mesma de forma a interceptá-la ou a cortar as opções do avançado

Pontapé de baliza

Dá um pontapé de baliza com **B** ou **X** e usa **L** para direccionar

Lançar a bola

Usa **L** para direccionar a um companheiro de equipa próximo e **A** para lançar a bola

NOTA: Tem em conta que não podes controlar o guarda-redes quando jogas com um "Cursor fixo" como em "Rumo ao Estrelato".

CONTROLOS PARTILHADOS (funcionam enquanto atacas e defendes)

Correr

Para acelerar, prime **RB** + **L**

Mudar cursor

Prime **LB** para fazeres mover o cursor do jogador para um jogador perto da bola

FINTAS

Quando tiveres a bola, prime **LB** e movimenta o **R**, **B**, **LB** ou **RB** para fazer uma combinação de truques conhecida como Fintas. Depois de te teres familiarizado com eles, por que não criares as tuas próprias combinações e ganhares vantagem sobre os teus adversários? Para mais informação sobre Fintas, consulta a página 9.

EXEMPLOS DE FINTAS

Comando	1º movimento	2º movimento	3º movimento	4º movimento
LB + R	Correr para cima	Finta de Matthews		
	Finta de corpo (R)	(R)		
LB + B	Finta de corpo superior (L)	Pisar e deslizar (R)	Pisar e deslizar (L)	Puxar para trás (R)



BOLAS PARADAS

Para fazer efeitos com a bola faz **L** ou **L** enquanto o medidor de energia está a ser exibido.

PONTAPÉ DE CANTO

Pontapé de canto

Canto curto

PONTAPÉS LIVRES: REMATE

Passe

Remate

PONTAPÉS LIVRES: CONTROLO DE BARREIRA

Todos os jogadores a saltar

Todos os jogadores mantêm a sua posição

LANÇAR

Lançar

PENALTIES (a câmara será posicionada por trás de quem vai executar o penalty)

NOVO Executante do penalty

NOVO Guarda-redes

Prime **B** para marcares um canto com uma trajectória normal

Prime **A** para fazeres um passe curto para um colega de equipa que esteja próximo

Prime **A** para um Passe curto, **V** para um Passe em profundidade ou **B** para um Passe longo. A bola deslocar-se-á na direcção para a qual o jogador estiver virado

Prime **X** para a marcação directa de um pontapé livre

Prime **X** para fazeres saltar todos os jogadores da barreira defensiva

Prime **A** e os teus jogadores na barreira ficarão no chão e manterão as suas posições

Prime **A** para atirares a bola para um colega de equipa que esteja próximo. Para atirar mais longe, mantém o botão premido por mais tempo

Prime **X** para fazeres um remate. O nível de elevação depende de quanto tempo manténs premido o botão correspondente. Também podes dirigir o teu penalty ao premir **L** para cada lado, à medida que o jogador corre na direcção da bola. Se quiseres fazer um penalty repicado, prime **RB** ao mesmo tempo

Para defender prime **L** na direcção em que pensas que o adversário vai rematar. Se soltares o **L**, o guarda-redes ficará no centro



CONTROLOS DE ATAQUE PARA UTILIZADORES AVANÇADOS

DRIBLAR

Drible lento

Drible lateral

Toque curto na bola

Toque longo na bola

Segurar a bola

Segurar a bola e virar para a baliza

Toque na bola

Evitar uma entrada de carrinho

Prime +

Prime + ou

(duas ou três vezes quando acelerares)

+ + ou ou ou (enquanto aceleras)

(Solta)

(Solta)

(parado) + , ou ,

(precisamente antes de o contacto ser feito)

PASSE

Calcanhar

Bola em profundidade

Tabelinha

Passar e mover

Passe manual

Passe longo manual

Cruzamento largo

+

Prime +

Prime + , (precisamente antes de o receptor parar a bola)

(depois de passar)

Prime + + (ou)

Prime + +

Prime +

INTERCEPTAR A BOLA

Virar sem tocar na bola

Finta em profundidade

Prime + (na direcção em que a bola está a viajar)

Solta , prime (precisamente antes de receberes um passe)

REMATE

Remate direccionado

Remate em chapéu alto

Remate em chapéu baixo













Prime antes de soltares (enquanto o medidor de energia é exibido)

Prime ,

Prime antes de soltares (enquanto o medidor de energia é exibido)

TRUQUES E TÉCNICAS

















TÉCNICAS DE ARRANQUE (perto do adversário)

NOVO Arrancada	prime  +  + 
NOVO Arrancada (diagonal)	prime  +  +  ou 
NOVO Sprint	prime  + 
NOVO Sprint na diagonal	prime  ,  , 





























TÉCNICAS DE FINTA DE OMBRO

Finta de Matthews	prime  ,  ou prime  , 
Finta de Matthews nos flancos	prime  ,  ou prime  , 

TÉCNICAS DE FALSA PEDALADA

Falsa pedalada invertida	 ou  (enquanto parado)
Falsa pedalada invertida (parado)	 ou  (enquanto parado)
Pedalada (drible)	(ao driblar) prime  ,  ou prime  , 
Pedalada (parado)	(enquanto parado) prime  ,  ou prime  , 
Pedalada por fora	(enquanto parado) prime  ,  ou prime  , 

TÉCNICAS DE PISAR (enquanto parado, a menos que seja indicado o contrário)

Pisar e arrastar	prime  + 
Pisar e deslizar	prime  +  ou 
Vírgula (para dextros)	prime  +  , 
Puxar atrás (para dextros)	prime  +  ,  (ou  se fores canhoto)
Finta de calcanhar	prime  +  ,  ou  , 
Puxar atrás para a esquerda ou para a direita	prime  +  ,  ou  (inverte as direcções se fores canhoto)
Ressalto interior	prime  +  , 
Ressalto interior com corrida na diagonal	(ao driblar) prime  +  ,  ou 

**TÉCNICAS DE FLIP FLAP (ao driblar)****Flip Flap (para destros)**

prime + , (inverte as direcções se fores canhoto)

Flip Flap invertido (para destros)

prime + , (inverte as direcções se fores canhoto)

ROLETA**Roleta**

(ao driblar) prime +

MEIA-VOLTA**Cruzamento à meia-volta**

(ao driblar) prime + , ou ,

TÉCNICA DE TOQUE**Picar a Bola**

prime + , ou

Lambreta

(ao driblar) prime , ,

DRIBLE LATERAL**Drible em tesoura lateral**

prime + ou

Drible lateral(ao driblar na lateral esquerda) prime + ,
(inverte as direcções se fores para a direita)**Pedalada lateral**(ao driblar na lateral esquerda) prime + ,
(inverte as direcções se fores para a direita)

CONTROLOS DEFENSIVOS PARA UTILIZADORES AVANÇADOS

DEFESA AVANÇADA

NOVO Esperar pelo adversário

NOVO Controlos sem a bola

CONTROLOS DO GUARDA-REDES

Deixar cair a bola

Controlar guarda-redes (não aplicável a jogos online)

prime **RT** + **A** (ao defender)

R (na direcção do companheiro de equipa que queres controlar)

RB (quando não foi feita mais nenhuma entrada)

LB + **RT**, **L** (**LB** + **RT**) de novo para soltar controlo)

CONTROLOS DE BOLAS PARADAS PARA UTILIZADORES AVANÇADOS

Pontapé de canto

Livre: Passe longo

Livre: Remate

Remate tenso

Mudar os executantes e a sua posição

2º executante marca livre

2º executante passa a bola

NOVO Adicionar/remover jogadores da barreira

Diminuir a carga: Outros jogadores a saltar

Diminuir a carga: Outros jogadores parados

Aleatório

• Cruzamento baixo: prime **L** + **B**

• Rasteiro: prime **L** + **B**

• Bola alta: prime **RT** + **B**

• Bola baixa: prime **L** + **B**

• Rasteiro: prime **L** + **B**

• Remate duro: prime **RT** + **X**

• Moderadamente forte: **X**, **Y**

• Normal: **X**

• Moderadamente fraco: **X**, **A**

• Remate fraco: prime **L** + **X**

X, **X** (ao lançar a bola)

LB + **RB** (para rodar pelas opções)

prime **LB** + **B** ou **Y** ou **X**

prime **LB** + **A** (então o primeiro executante pode parar/lançar)

LT (para adicionar jogadores ao lado esquerdo) ou

RT (para adicionar jogadores ao lado direito)

B

B + **A**

Se não for feita qualquer entrada os jogadores agirão aleatoriamente

NOVO Com a opção "Sem bola" em Bolas Paradas, podes assumir o controlo dos jogadores que estão sem bola, empurrando o **R** na sua direcção. Quando o tiveres feito, tanto podes premir **B** como **A** para que o executante do livre passe para este jogador. Para lançamentos será válido a **A**.



TÉCNICAS E CONTROLOS ESPECIAIS

Finta Remate / Passe

Super-cancelamento

Controlar um jogador com a bola no ar

Reinício rápido

NOVO Mergulho

NOVO Controlos do companheiro de equipa (assistido)*

NOVO Controlos do companheiro de equipa (manual)*

NOVO Mudar a estratégia predefinida 1-4

NOVO Activar/cancelar estratégias

NOVO Alterar nível de ataque

A (quando o medidor de energia é exibido)

RB + **RT** (cancela todas as acções excepto lances/passes longos)

prime **RT** + **L** (controlo sobre o jogador perto da bola)

L + **A** ou **Y**

LB + **LT** + **LT** + **R**

prime **R** + **R** (na direcção do companheiro de equipa para fazê-lo correr para a outra metade do campo)

prime **R** + **R** (na direcção do companheiro de equipa e depois toma controlo dele com **R**)

botão de direcção **→** (ver Estratégias Predefinidas, p12)

prima os botões de direcção **↑** ou **←** ou **↓** para activar/cancelar estratégias

• Aumentar: prime **LT** + botão de direcção **↑**

• Diminuir: prime **LT** + botão de direcção **↓**

*Podes escolher as opções Assistido ou Manual em Controlo dos companheiros. A configuração predefinida é Assistido. Podes alterar esta opção em Configurações de Dados Pessoais / Configuração de Botões.

Xbox LIVE

O Xbox LIVE® é a tua ligação a mais jogos, mais entretenimento e mais diversão. Visita www.xbox.com/live para mais detalhes.

LIGAR

Antes de poder utilizar o Xbox LIVE, deve ligar a sua consola Xbox 360 a uma ligação Internet de banda larga ou de alta velocidade e subscrever o serviço Xbox LIVE. Para determinar se o Xbox LIVE se encontra disponível na sua área e para obter informações acerca de como se ligar ao Xbox LIVE, visite a página www.xbox.com/live/countries.

RESTRIÇÕES DE ACESSO

Com estas ferramentas simples e flexíveis, os encarregados de educação podem decidir os jogos aos quais os jogadores jovens podem aceder com base na classificação do respectivo conteúdo. Os encarregados de educação podem vedar o acesso a conteúdos classificados com adultos. Aprove quem e como a sua família interage com outras pessoas online com o serviço Xbox LIVE. Defina também durante quanto tempo eles podem jogar. Para mais informações, visite www.xbox.com/familysettings.

PREPARATIVOS ONLINE E INFORMAÇÃO IMPORTANTE

Para mais detalhes sobre a política de utilização, o Acordo de Serviços Online, avisos importantes, bem como informações sobre o equipamento necessário e Ambiente de Rede, visita o Site Oficial do PES 2012 online em:

www.konami.jp/we/online

Quando entrares no Modo Online do PES verás uma enorme variedade de informações, incluindo os horários de manutenção e das competições.

Se é a primeira vez que usas o PES online, terás de criar os teus Dados de utilizador pessoais (tem em conta que não os podes apagar mais tarde). Depois disto podes começar a jogar, tendo o seguinte em mente:

- Assegura-te de que cumpres e aceitas todas as Leis e Acordos de Serviço quando jogas online. Também certifica-te que és sempre educado e cortês com todos os outros utilizadores.
- Se estiveres a utilizar uma rede sem fios, tem em consideração que os aparelhos eléctricos, tais como microondas e telefones móveis, podem interromper a conexão.
- NÃO TE DESLIGUES intencionalmente durante os jogos.
- Assegura-te de que tens sempre tempo de completar os teus jogos.
- Dá tudo no campo, mas com honestidade!

MODOS ONLINE

Selecciona entre os seguintes Modos online:

Jogo rápido: Joga um jogo online como desejares. Também podes procurar tipos de adversários específicos, com as pesquisas filtradas. Podem participar até oito jogadores (máximo de quatro por equipa).

Lobby de jogo: Cria uma "Sala de jogo" e procura outros jogadores para se juntarem a ti num jogo. Como alternativa, podes juntar-te a uma sala de outras pessoas.

Competições: Testa-te com as competições online! As competições são realizadas de acordo com um cronograma: portanto é importante que saibas exactamente em que momento ocorrerão.

Liga principal online: Este modo é semelhante em estrutura ao muito anunciado original offline. A diferença mais importante é que estás a competir contra utilizadores online!

Cria a tua própria equipa, faz compras inteligentes no mercado e leva o teu clube à glória

Rumo ao estrelato: Junta forças com até três outros utilizadores online e leva-as para o campo com o teu alter-ego de "Rumo ao estrelato" ou um jogador da vida real. Por que não trazer outras equipas a este encontro 4 por 4 único?

Modos Online (continuação)

Comunidade: A Comunidade é o lugar para todos os teus amigos se reunirem num verdadeiro divertimento, jogando em jogos de todos os tipos e regulamentos. Também podes adicionar membros da comunidade num jogo de "Rumo ao Estrelato" ou lutar contra outra Comunidade em "Jogo Intercomunidades"!

Destaques finais: Vive os momentos dourados dos finais das competições online.



Comentário do Treinador

- Os dados offline da "Liga principal" e do Criador do Estádio não podem ser usados online.
- No Modo Online, os jogadores não se desenvolvem nem envelhecem.

ÍCONE DE CORTESIA

O ícone de cortesia mostrado no Lobby Online é uma indicação das boas maneiras do utilizador. No seu estado normal o ícone é apresentado "sem restrições". No entanto, isso pode mudar com desconexões a meio do jogo e o ícone pode ficar alterado, passando a ser "Restringido". Se isso acontecer, os utilizadores podem ser impedidos de participar em competições e podes ter dificuldade em encontrar adversários. Por isso, evita desligar-te do jogo a todo o custo!

Se te tornares um utilizador "Restringido", podes restaurar o ícone para o seu estado original, ao completares correctamente um certo número de jogos.



Ícone normal



Ícone restringido

MENSAGEM IMPORTANTE SOBRE ABUSO E BATOTA

A KONAMI reserva-se o direito de punir ou banir qualquer jogador encontrado a usar a função de chat para abusar dos outros ou para fazer batota. O castigo será decidido pela KONAMI e pode resultar numa proibição temporária ou permanente de usar a função de chat ou jogar online, com ou sem aviso adicional.

Agradecemos a tua compreensão e o teu desportivismo.

Konami Digital Entertainment GmbH
President: Kunio Neo

General Manager: Martin Schneider

Senior European Brand Managers & PES Project Leaders: Hans-Joachim Amann & Jon Murphy

Brand Coordinator: Martin König

Special Thanks: Hiroya Fujimura, Yukako Hamaguchi, Toru Kato, Hajime Matsumaru, Mika Mizuo, Mitsuru Nakadaï, Ippei Nio, Shingo "Seabass" Takatsuka (all KDE-J) and all members of the Winning Eleven/Pro Evolution Soccer Team | Borja de Altolaguirre, Christoph Bergholz, Wolfgang Ebert, Su-Yina Farmer, Scott Garrod, Pierre Ghislandi, Stéphanie Hattenberger, Christopher Heck, Jamie Ingram, Gavin Johnson, Richard Jones, Steve Key, Hans-Jürgen Kohrs, Stefanie Ollesch, Christian Pfeffer, Ella Siebert, Florian Stronk, Katja Torrini, Daniel Voigt, Verena Wahl, OCS Europe and everyone@KDEE | Simona Bassano, William Capriata, Fabrizio Faraoni & Rodolfo Rolando (Halifax) | Isabel Oliveira, Pedro Resende, Ivo Silva & Tiago Silva (Ecofilmes), Eugene Popov & Mihail Zaharov (SoftClub), Silvia Keiser (T.E.A.M.) | Lars Bretscher, Emmanuel Homaïdan, Hampus Löfkvist (UEFA) | Mark Bamber, Adam Bhatti, Alan Curdie, Suffwan Eltom & Asim Tanvir | Steve Merret (Voltage PR) | all@an.x | all@MSM | SIA, AAA & AAA, and of course all our loyal fans plus everyone joining the beautiful world of PES this year!

Manual Design: an.x | **Manual Translation:** MSM GmbH

This product contains code derived from the RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.



DOLBY DIGITAL | Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.



Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. adidas, the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark, adipure, and Predator are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. F50 and adizero are trademarks of the adidas Group, used with permission. The use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Czech National Football Association. Officially licensed by CFF. © 2011, DFB Licence granted by m4e AG, Höhenkirchen-Siegertsbrunn. © The Football Association Ltd 2011. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. © FFF Officially licensed by FIGC. © 2009 JFA. © 2001 Korea Football Association. Licensed by OLIVEDESPORTOS (Official Agent of the FPF). Producto oficial licenciado RFEF. Campeonato Nacional de Liga BBVA. Producto bajo Licencia Oficial de la LFP. www.lfp.es. © 2002 Ligue de Football Professionnel. * Officially Licensed by Eredivisie Media & Marketing C.V. Official Licensed Product of A.C. Milan. Manchester United crest and imagery © MU Ltd. Official product manufactured and distributed by Konami Digital Entertainment under licence granted by Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. TOTTENHAM, TOTTENHAM HOTSPUR are used "under licence from Tottenham Hotspur Plc" © Adagp, Paris 2011. Macary - Zublena & Regemba - Costantini, Architects. Wembley, Wembley Stadium and the Arch device are official trade marks of Wembley National Stadium Limited and are subject to extensive trade mark registrations. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2011 Konami Digital Entertainment